

Pengenalan Wisata Pancer Door Dengan Animasi 3 Dimensi

Frestika Cahyo Hakim, Lies Yulianto

Universitas Surakarta, SMK Negeri 3 Pacitan
kahyokim@yahoo.com, smkn3pacitan@yahoo.com

ABSTRACT Pancer Door is a stub at this point in the beach resort city of Pacitan. Therefore, the construction is done by stages. Means of promotion at the time was still using the Figure 2 dimensions, so that the results achieved are less than the maximum. With the 3-D animation is expected that in the future introduction of beach tourism and coastal tourism regional development more detail and clarity. The scope of the problem in this study is how to create multimedia-based information media that can be used as a media introduction to the public beaches.

The method used in the manufacture of multimedia-based information is the media, library methods, observations, interviews, analysis, product design, testing and implementation. With the 3-D animation is expected to potentially help the media and the promotion of coastal tourism information.

Keyword : "3 Dimensions, Media Illustration".

ABSTRAKSI : Pancer Door pada saat ini merupakan rintisan daerah wisata pantai di Kota Pacitan. Oleh sebab itu pembangunan dilakukan dengan cara bertahap. Sarana promosi pada saat masih menggunakan gambar 2 Dimensi, sehingga hasil yang dicapai masih kurang maksimal. Dengan adanya animasi 3 Dimensi diharapkan agar nantinya pengenalan wisata pantai dan pembangunan daerah wisata pantai lebih detail dan jelas. Ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat media informasi berbasis multimedia yang sekaligus dapat digunakan sebagai media pengenalan wisata pantai kepada masyarakat.

Metode yang digunakan dalam pembuatan media informasi berbasis multimedia adalah, metode pustaka, observasi, wawancara, analisis, perancangan produk, uji coba dan implementasi. Dengan adanya animasi 3 Dimensi diharapkan agar nantinya dapat membantu media informasi dan promosi wisata pantai.

Kata Kunci : "3 Dimensi, Media Ilustrasi"

1.a. Latar Belakang Masalah

Dalam perkembangan dunia teknologi terutama di dunia komputer, manusia semakin membutuhkan suatu media yang bisa membantu menyelesaikan masalahnya dengan cepat. Salah satunya tentang masalah media ilustrasi bentuk bangunan.

Dalam perkembangannya ada banyak media ilustrasi dalam menggambarkan suatu bangunan. Di antaranya dalam bentuk sketsa gambar, foto, gambar 2 dimensi dan gambar 3 dimensi. Setiap tipe gambar memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing, karena masyarakat yang membaca atau melihat gambar memiliki pengertian yang berbeda-beda dalam memahami suatu gambar. Oleh karena itu seharusnya gambar bisa memberikan ilustrasi yang jelas mungkin kepada masyarakat yang membaca atau melihat gambar tersebut. Sehingga hakikat gambar sebagai media ilustrasi tersebut dapat benar-benar tercapai. Semua tergantung bagaimana cara membuatnya, cara penyajiannya, dan berbagai faktor lain yang mempengaruhi gambar. Efektifnya gambar tergantung bagaimana cara membuatnya dan cara penyajiannya.

Pancer Door pada saat ini merupakan rintisan daerah wisata pantai di Kota Pacitan. Oleh sebab itu pembangunan dilakukan dengan cara bertahap. Agar pembangunan daerah wisata Pacer Door dikenal masyarakat, maka dibutuhkan suatu media pengenalan dengan menggunakan animasi 3 dimensi.

1.b. Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat *Pengenalan Wisata Pancer Door dengan Animasi 3 Dimensi*?
2. Apakah media ini cukup efektif bila digunakan?

1.c. Batasan Masalah

Karena banyaknya media ilustrasi yang digunakan, untuk memfokuskan penelitian maka praktikkan hanya membatasi desain gambar ilustrasi dengan hanya video 3 dimensi saja dan berformat *Video Compact Disc (VCD)*.

1.d. Tujuan Penelitian

- a. Secara umum tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah untuk

memenuhi persyaratan kelulusan pada jenjang Strata Satu program Teknik Informatika.

- b. Merancang media ilustrasi pembangunan Wisata Pancer Door agar nantinya dikenal masyarakat luas.

1.e. Manfaat

Mempermudah masyarakat dalam melihat pembangunan Wisata Pancer Door.

1.f. Metode Penelitian

- a. Pustaka. Mengumpulkan buku - buku untuk referensi.
- b. Observasi. Mencari data dengan cara survey untuk pembuatan produk.
- c. Wawancara. Mengumpulkan data dengan cara wawancara terhadap narasumber.
- d. Analisis. Menganalisis permasalahan – permasalahan yang ditemukan di lokasi penelitian.
- e. Perancangan. Merancang keperluan dalam penyampaian produk.
- f. Testing. Melakukan pengujian terhadap produk yang telah dibuat.
- g. Implementasi. Mengimplementasikan hasil produk ke dalam CD.

2.a. Landasan Teori

Obyek wisata adalah perwujudan dari pada ciptaan manusia, tata hidup, seni budaya serta sejarah bangsa dan tempat atau keadaan alam yang mempunyai daya tarik untuk dikunjungi wisatawan. Sedangkan obyek wisata alam adalah obyek wisata yang daya tariknya bersumber pada keindahan sumber daya alam dan tata lingkungannya. (Chafid Fandeli, 2000: 58)

Spillane (1987) dalam Badrudin (2001) mendefinisikan pariwisata sebagai perjalanan dari suatu tempat ke tempat lain, bersifat sementara, dilakukan perorangan maupun kelompok, sebagai usaha mencari keseimbangan atau keserasian atau kebahagiaan dengan lingkungan hidup dalam dimensi sosial, budaya, alam dan ilmu.

2.b. Komunikasi Periklanan

Komunikasi pada dasarnya adalah semua praktek yang dilakukan untuk memberi atau saling bertukar informasi. Seperti yang dikatakan Schiffman dan Kanuk (dalam Prasetyo, 2005:126), komunikasi adalah transmisi pesan dari pengirim ke penerima

dengan menggunakan suatu bentuk signal yang dikirim melalui suatu media tertentu.

Secara paradigmatis, komunikasi adalah proses penyampaian suatu pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu atau mengubah sikap, pendapat, atau perilaku baik secara langsung maupun tidak langsung melalui media. (Effendy, 2006:5) Periklanan adalah penggunaan media bayaran oleh seorang penjual untuk mengkomunikasikan informasi persuasif tentang produk (ide, barang, jasa) ataupun organisasi yang merupakan alat promosi yang kuat. (Suyanto, 2004:3)

2.c. Multimedia

Multimedia adalah berbagai macam dan kombinasi media seperti teks, grafik, animasi, audio, video, gambar, dan *link interaktif*. Sehingga dapat tercipta interaksi, komunikasi, kreasi pada penggunaannya. (Sutopo, 2003:196).

Multimedia merupakan kombinasi teks, suara, dan video yang disampaikan dengan menggunakan komputer atau peralatan manipulasi elektronik dan digital yang lain. Ketika pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen itu dikirim multimedia seperti ini disebut sebagai multimedia interaktif. Ketika pada multimedia terdapat struktur dari elemen-elemen terkait maka multimedia interaktif berubah menjadi *hypermedia*. (Vaughan, 2006)

Definisi multimedia secara umum adalah penggabungan berbagai informasi dengan menggunakan fasilitas dari komputer. Multimedia berasal dari kata multi yang berarti banyak atau lebih dari satu dan media yang dapat diartikan penyajian suatu tempat. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, audio, gambar, bergerak (video dan animasi) dengan menggunakan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakaian melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi). (Suyanto, 2004)

2.d. Program Aplikasi Autodesk 3ds Max9

Program Autodesk 3ds Max 9 merupakan *software* visualisasi dan animasi 3 Dimensi yang populer. Banyak animator menggunakan *software* ini. Dari pembuatannya pertama sampai versi terakhir menjadi pemimpin aplikasi pembangunan animasi tiga dimensi. *Software* ini biasa digunakan untuk membuat animasi, efek video, multimedia, ilustrasi grafis, otomotif, games, fashion, web, furniture, produk,

interior, eksterior, dll. Begitu banyak kegunaan dari *software* ini sehingga disukai oleh para pecinta grafis, animasi, multimedia, teknologi informasi, serta siapa saja yang ingin menunjukkan karyanya secara 3 Dimensi.

Dalam pembuatan tugas ini, Autodesk 3ds Max 9 digunakan untuk membuat objek. (Hendi Hendratman, ST, 2008)

3.a. Kerangka Pemikiran

Pada pembuatan media ilustrasi bentuk bangunan masih menggunakan gambar 2 Dimensi.

Proses pengumpulan data untuk membuat media promosi yang lebih menarik dari pada yang digunakan sekarang yaitu dengan pustaka, wawancara, dan analisis.

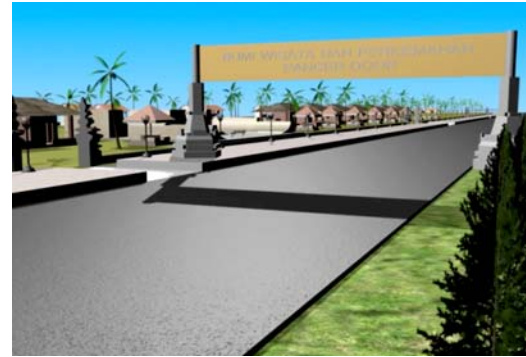
Membuat rancangan, menyiapkan komponen yang diperlukan, membangun media ilustrasi dan menguji media ilustrasi

Media promosi dan memasukkan media ilustrasi ke dalam VCD

4.a. Tampilan Pembuka



4.b. Tampilan Isi



4.c. Tampilan Penutup



5.a. Kesimpulan

1. Media pengenalan terlihat menarik jika dibuat dengan menggunakan 3 dimensi.
2. Terciptanya media pengenalan dengan menggunakan animasi 3 dimesi.
3. Masyarakat luas bisa mengetahui dengan jelas hasil pembangunan Pancer Door. Agar ke depan banyak wisatawan yang datang berwisata ke Pancer Door.

5.b. Saran

- 1 Bagi yang ingin mengembangkan video *Pengenalan Wisata Pancer Door dengan Animasi 3 Dimensi*, akan lebih menarik dan lengkap jika lingkungan sekitar Pancer Door ikut dibuat.
- 2 Desain 3 dimensi yang dibuat masih sederhana dan perlu dikembangkan lebih lanjut agar lebih menarik lagi.

Daftar Pustaka

- [1] **Joni Andriana, Bambang Eka Purnama**, *Pembuatan Animasi Film Kartun Dengan Komputer Multimedia*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 9 Volume 7 No 2 – Agustus 2010, ISSN 1979 – 9330,
- [2] **Arif Sutikno, Estiarto Wahyu Sumirat, Haryani**, *Sistem Informasi Pengarsipan Berbasis Animasi 3D Di Lembaga Pendidikan Komputer Pratama Mulia Surakarta*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 9 Volume 7 No 2 – Agustus 2010, ISSN 1979 – 9330
- [3] **Syaiful Nurudin, Nugroho Agung Prabowo**, *Pembuatan Video Profile Tiga Dimensi (3D) Octrash Gemolong Kabupaten Sragen*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 12 Volume 9 No 2 – Agustus 2011, ISSN 1979 – 9330
- [4] **Novan Andre Prastyo**, *Pembuatan Video Profil Tiga Dimensi (3D) Sentra Ponsel Kudus*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed (IJCSS) 13 Volume 9 No 2 – Agustus 2012, ISSN 1979 – 9330
- [5] **Budi Santosa, Bambang Eka Purnama**, *Perancangan Studio Mini Berbasis Multimedia Universitas Surakarta*, Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed 10 Vol 8 No 1 - Februari 2011, ISSN 1979 – 9330
- [6] **Chandra**. *90 Trik Tersembunyi Photoshop: Palembang. Maxikom. 2006*
- [7] **Hadi. Indra Permana**. *Total Training Max Modeling. Escaeva. 2007*
- [8] **Hakim. Budiman**. *Laturan tapi Relevan: Yogyakarta. Galangpress. 2005*
- [9] **Hendratman. Hendi**. *The Magic Of 3D Studio Max: Informatika. Bandung. 2008*
- [10] **Madcoms**. *Autodesk 3ds Max 2011 untuk Pemula: Yogyakarta. Andi. 2010*
- [11] **Soma Hari Aria**. *Animasi Kreatif Fundamental dengan 3D Studio Max: Elex Media Komputindo. 2007*
- [12] **Wahana Komputer**. *3D Modeling 3ds Max 2010: Yogyakarta. Andi. 2010*
- [13] **Wahana Komputer**. *Mendesain Objek 3 Dimensi dengan 3D Studio Max 8: Jakarta. Elex Media Komputindo. 2006*
- [14] **Wahana Komputer**. *Menguasai Adobe Photoshop CS3: Yogyakarta. Andi. 2008*
- [15] **Wijaya Didik**. *Total Training Max Special Effects, Escaeva. 2006*